

**PENGUNAAN MEDIA DAUR ULANG KERTAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI DI RA AR-RAIHAN BELALAU LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
EMILIA YUSPITA
NPM. 1711070010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M**

**PENGUNAAN MEDIA DAUR ULANG KERTAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI DI RA AR-RAIHAN BELALAU LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
EMILIA YUSPITA
NPM. 1711070010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M**

ABSTRAK

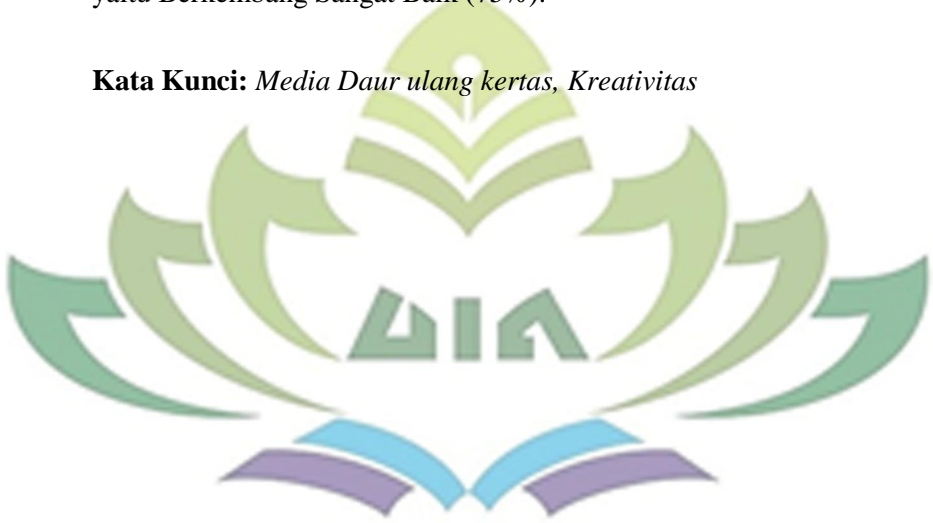
Kreativitas pada anak merupakan sikap, keterampilan, kemandirian atau cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak. Dalam meningkatkan kreativitas anak diperlukan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran anak usia dini tidak terbatas jumlahnya tergantung cara pendidik untuk mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya media daur ulang kertas yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu karya orang-orangan geometri. Maka permasalahan yang peneliti rumuskan dalam penelitian ini adalah apakah media daur ulang kertas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media daur ulang kertas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 10 peserta didik di kelas B RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat. Objek penelitian ini adalah penggunaan media daur ulang kertas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Teknik pengumpul data penelitian ini menggunakan teknik observasi, teknik wawancara (*interview*) dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi/penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media daur ulang kertas dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa kreativitas anak di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat sudah mencapai peningkatan kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu dari jumlah 10 anak pada siklus I yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 anak atau 20%. Mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 5 anak atau 50% dan yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 anak atau mencapai kriteria

keberhasilan 30%. Pada siklus II dari jumlah 10 anak yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 1 anak atau 10%. Mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 1 anak atau 10% dan yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 8 anak atau mencapai kriteria keberhasilan 80%, dapat dilihat dari anak sudah mulai asyik dan larut dalam kegiatan pembelajaran dan sudah bisa menunjukkan sikap percaya diri dalam membuat sebuah karya sesuai dengan apa yang ia lihat sebelumnya walaupun belum sepenuhnya sempurna. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu Berkembang Sangat Baik (75%).

Kata Kunci: *Media Daur ulang kertas, Kreativitas*





KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA DAUR ULANG KERTAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA-RAIHAN BELALAU LAMPUNG BARAT
Nama : EMILIA YUSPITA
NPM : 1711070010
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

Pembimbing II

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 19647111991032003

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukaramé I Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGUNAAN MEDIA DAUR ULANG KERTAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA AR-RAIHAN BELALAU LAMPUNG BARAT** disusun oleh: **EMILIA YUSPITA**, NPM: **1711070010**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada Hari/Tanggal: **Rabu, 10 November 2021**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd** (.....)

Sekretaris

: **Kanada Komariyah, M.Pd.I** (.....)

Penguji Utama

: **Dra. Hj. Istihana, M.Pd** (.....)

Pembahas Pendamping I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd (.....)

Pembahas Pendamping II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl : 78)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Karim dan Terjemahannya*, (Surakarta: Ziyad Books), h. 275

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. dengan rasa ikhlas, tulus saya persembahkan sebagai tanda bukti, hormat, dan cinta serta rasa terima kasih yang tiada terhingga kepada orang yang telah memberi makna dalam hidupku. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Yang terhormat, yang tercinta, yang terkasih, yang tersayang kedua orang tuaku Ayahanda Munir Kasno (Alm) dan Ibunda Mazna, terima kasih atas limpahan kasih sayang yang tak terhingga yang telah membesarkan, mengasuh, merawat, dan medidik serta iringan doa yang teramat tulus yang tiada henti kalian lantunkan untuk keberhasilanku.
2. Abangku tersayang Saukat Hadinata, S.Pd dan kakak iparku Desi Septiani serta keponakan ku Agam Abrisyam Asgaf yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan motivasi serta semangatnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Almamater tercinta Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berpikir dan bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hidupku.

RIYAWAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kedamaian, pada tanggal 20 Agustus 1998, penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara buah hati pasangan ayahanda Munir Kasno (Alm) dan Ibunda Mazna.

Penulis memulai jenjang pendidikan dasar di SD Negeri 1 Bumi Agung Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikan disekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Belalau Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Belalau Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Selama berkuliah penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Serungkuk Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat serta melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Daur Ulang Kertas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat". Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada program Strata Satu (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Shalawat beriring salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan yang baik bagi umat-Nya di bumi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Ibu Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, membimbing serta mengarahkan yang sangat berharga kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan PIAUD) UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Ibu Fitri Rahmadana Tanjung, S.PdI selaku Kepala RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat yang telah memberikan izin,

- bantuan serta kerjasamanya dalam proses penelitian yang penulis lakukan.
6. Teman-teman seperjuangan di PIAUD kelas A. Terimakasih atas kekompakan dan kerjasamanya selama ini dalam suka duka tawa canda yang selalu bersama selama masa perkuliahan ini. Semoga tali silaturahmi tetap terjaga hingga kelak nanti.
 7. Sahabatku Sintia Sari Parilian dan Teman Dekatku Lekok Arita, S.Pd. Terima kasih untuk kekeluargaan kita selama ini, serta bantuan, motivasi, dan do'anya. Semoga kita terus semangat dan mencapai kesuksesan kita masing-masing.
 8. Sepupu ku tersayang, Desta Yulistia, S,Pd yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih karena selalu ada disaat suka maupun duka.
 9. Keluarga besar KKN-DR Desa Serungkul Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat, terima kasih atas kebersamaan serta momen-momen yang telah kita lalui bersama.
 10. Keluarga besar PPL di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, terima kasih atas pengalaman yang telah kita pelajari bersama, semoga ilmu yang kita dapatkan dapat diterapkan sebagaimana mestinya.
 11. Peserta didik di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat.
 12. Semua pihak terkait yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa membalas jasanya.

Demikian, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Aamiin Ya Robbal Alaamiin.

Bandar Lampung, November 2021
Penulis

EMILIA YUSPITA
NPM. 1711070010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PESETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	2
C. Identifikasi Masalah	13
D. Batasan Masalah	13
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian.....	14
G. Manfaat Penelitian.....	14
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
I. Sistematika Penulisan.....	20

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	23
1. Definisi Media Pembelajaran	23
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	25
4. Kegunaan Media Pembelajaran	25
B. Media Daur Ulang Kertas.....	26

1. Pengertian Daur Ulang Kertas	26
2. Proses dan Tahapan Daur Ulang.....	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Daur Ulang Kertas sebagai Media Pembelajaran.....	33
C. Konsep Kreativitas	33
1. Pengertian kreativitas	33
2. Karakteristik dan Ciri Kreativitas Anak.....	36
3. Potensi Kreativitas Anak.....	36
4. Faktor Pendukung Kreativitas	39
5. Faktor Penghambat Kreativitas	41
6. Cara Mengembangkan Kreativitas	43
D. Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Daur Ulang Kertas.....	44
E. Model Tindakan.....	45
F. Hipotesis Tindakan.....	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian.....	47
2. Waktu Penelitian	47
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	47
1. Jenis Penelitian.....	47
2. Desain Penelitian.....	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	52
1. Subjek Penelitian.....	52
2. Objek Penelitian	52
D. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	52
1. Kriteria Keberhasilan Tindakan	52
E. Teknik Pengumpul Data	54
F. Teknik Analisis Data	57
G. Keabsahan Data	59

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	61
1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat	61
2. Identitas RA Ar-Raihan	61
3. Visi, Misi, Tujuan, Motto, dan Motivasi RA Ar-Raihan	62
4. Data keadaan Guru RA Ar-Raihan	65
5. Data Fasilitas Sarana dan Prasarana	65
B. Analisis Data Hasil Pengamatan Penggunaan Media Daur Ulang Kertas untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	89
B. Rekomendasi	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	9
Tabel 2.	Observasi Awal Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 Tahun)	11
Tabel 3.	Tolak Ukur Penilaian	54
Tabel 4.	Data Guru RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat.....	65
Tabel 5.	Sarana Dan Prasarana RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat	65
Tabel 6.	Hasil Penelitian Siklus 1 Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Daur Ulang Kertas	73
Tabel 7.	Hasil Persentase Siklus 1 Perkembangan Kreativitas Anak	74
Tabel 8.	Hasil Penelitian Siklus II Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Daur Ulang Kertas	82
Tabel 9.	Persentase Hasil Perkembangan Siklus II Kreativitas Anak	82
Tabel 10.	Rekapitulasi Persentase Kreativitas Anak	86
Tabel 11.	Rekapitulasi Persentase Diagram Perkembangan Kreativitas Anak	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis Mc Taggart	50
Gambar 2. Siklus Keberhasilan (Siklus I)	76
Gambar 3. Siklus Keberhasilan (Siklus II)	84





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
Lampiran 2	Surat Balasan Penelitian
Lampiran 3	Cover ACC Prososal
Lampiran 4	Cover ACC Skripsi
Lampiran 5	Kisi-Kisi Observasi Kreativitas Anak
Lampiran 6	Pedoman Lembar Observasi
Lampiran 7	Pedoman Wawancara
Lampirn 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 9	Dokumentasi Penelitian Di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menafsirkan judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan pengertian terhadap kata-kata yang terdapat dalam penelitian yang berjudul **“Penggunaan media daur ulang kertas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat”** sebagai berikut:

1. Media Daur Ulang Kertas

Media daur ulang adalah materi yang sama digunakan beberapa kali untuk dapat membuat produk yang sama atau menyerupai sehingga menghemat materi pokok yang diperlukan untuk produksi.¹

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media daur ulang merupakan suatu benda yang sudah tidak terpakai yang kemudian dapat dipakai kembali baik yang sudah dirubah ataupun suatu benda yang sama dari sebelumnya.

2. Kretivitas

Menurut Drevdahl kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun bukan merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni,

¹ Wirjo Atmodjo dan Assegaf, *Langkah Kecil Untuk Lompatan Besar* (Jakarta: Unesco, 2004), h. 42

kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat procedural atau metodologis.²

Dari pendapat diatas, dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa karya nyata ataupun gagasan yang berbeda dari sbelumnya.

3. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini adalah “penerapan media daur ulang kertas dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat”

B. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2)*, (Jakarta: Erlangga), h. 4

³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014), h. 35.

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa “pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁴ Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang baik dalam memberikan kerangka dasar yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan dan pengasuhan. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jejang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal.⁵

Semua anak merupakan individu yang unik (istimewa) dan juga memiliki kekhasan tersendiri.⁶ Ada yang berpendapat bahwa anak adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa, ada pula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulis apapun. Bahkan dalam Al-Qur’an Allah telah menyerukan tentang anak seperti dalam Surah Al-Kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

⁴ Kemendiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14* (Jakarta: Depdiknas), h. 2.

⁵ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 5

⁶ Badru Zaman Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.5.

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ
خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya: *Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (QS. Al-Kahfi:46)*⁷

Pendidikan anak usia dini disebut juga sebagai masa keemasan (Golden Age). Golden age merupakan masa dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang baik dalam aspek moral agama, fisik-motorik, kognitif, social-emosional, bahasa dan seni. Agar tahapan yang dilalui anak dapat berkembang secara optimal maka diperlukan adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan seperti dari orang tua dan guru yang ada disekolahnya. Montessori dalam Hurlock mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.⁸ Rangsangan belajar untuk anak usia dini memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk perkembangan berikutnya.⁹

Taman kanak-kanak berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dan menitik beratkan pada upaya menumbuhkan kembangkan kemampuan fisik, kecerdasan

⁷Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Karim da Terjemahannya*, (Surakarta: Ziyad Books), h. 299

⁸ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2013), h. 54

⁹ Anggar Widih Lestari, "Penerapan Menenal Konsep Geometri Melalui Kegiatan Bermain Meronce Sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Angrek Sidoarjo". *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya* (2014), h. 22

emosi, kecerdasan spiritual, sosial-emosional, bahasa dan kreativitas peserta didik. Taman kanak-kanak adalah lembaga pendidikan pertama yang dimasuki oleh anak karena taman kanak-kanak merupakan dasar untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Taman Kanak-kanak seharusnya bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak mulai dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral-agama, fisik motorik, serta kreativitas dan juga potensi yang ada pada diri anak tersebut melalui pemberian stimulus sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya. Dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai lebih optimal. Oleh karena itu, anak sebagai generasi penerus perlu dibekali kemampuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki salah satunya adalah kreativitas.

Kreativitas itu sendiri merupakan sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam mengekspreskan dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat. Anak usia dini sering terlihat menunjukkan kreativitasnya dalam bermain dan pada masa ini diperlukan pendidikan yang mampu merangsang tumbuhnya kreativitas anak. Melalui kreativitas anak dapat berkreasi melalui suatu benda sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Kesenangan dan kepuasan yang sangat besar memiliki pengaruh nyata pada perkembangan anak dengan adanya kreativitas¹⁰

Dalam Al-qur'an surat An-Nahl ayat 78 Allah SWT berfirman :

¹⁰ Oktarina Fadhillah dan Rakimahwati, "Limbah Daur Ulang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak", *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Padang* Vol. 4 No. 1 (2020), h. 2.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
 لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”¹¹

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa dari anak masih didalam kandungan tidak satupun hal-hal yang ia ketahui kecuali ada yang memberitahunya, Allah memberikan kita pendengaran, penglihatan dan hati serta akal dengan tujuan untuk bersyukur. Tergantung cara untuk menggunakan segala sesuatu yang dititipkan oleh Allah sesuai dengan fungsinya. Salah satunya adalah berpikir kreatif, Allah menyukai orang-orang yang bisa memanfaatkan pikirannya sesuai dengan fungsinya.

Pengertian kreativitas menurut Barron yang dikutip oleh Utami Munandar mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.¹² Sedangkan menurut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa

¹¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Karim da Terjemahannya*, (Surakarta: Ziyad Books), h. 275

¹² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 21

¹³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 14

suatu gagasan maupun karya nyata atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih imajinatif dari hasil pikirannya sendiri, orisinal dan berbeda. Dalam hal ini pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya adalah dengan kegiatan bermain menggunakan alat atau sarana penunjang seperti media pembelajaran.

Adapun aspek dasar kreativitas anak usia dini meliputi kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara yang asli, tidak klise, Elaborasi atau penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar, perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Menurut Fakhriyani kreativitas anak penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, anak memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, dan berguna dalam memberikan kepuasan pada individu dengan bersibuk diri secara kreatif serta memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dari taraf hidupnya dengan kreativitas atau peemuan-penemuan baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan dan aspek perkembangan anak.¹⁴ Dalam proses belajar mengajar pada anak berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk dapat merangsang atau menstimulus kreativitas anak sala satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran sehingga

¹⁴ Fakhriyani, D. V, "Pengembangan kreativitas anak usia dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4 No. 2 (2016), h. 193-200

meningkatkan rasa ingin tahu anak dan membuat anak tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak.¹⁵ Ada beberapa jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah limbah daur ulang yang dapat dijadikan sebagai karya baru. Limbah daur ulang adalah limbah yang dihasilkan dari suatu proses produksi, baik industri maupun rumah tangga yang sudah tidak digunakan lagi namun masih bisa dimanfaatkan dengan memberi sentuhan baru sehingga dapat digunakan kembali dengan bentuk yang lebih baru dan menarik. Dengan kegiatan ini, anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan membuat anak merasa tertarik dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Bahan untuk membuat media daur ulang kertas ini sangat mudah didapatkan dari sekitar lingkungan dan dapat mengurangi sampah yang ada dengan membuat sentuhan baru sehingga dapat digunakan kembali untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Contohnya seperti membuat bentuk orang-orangan geometri, bentuk bunga warna-warni atau bentuk yang lainnya dari kertas daur ulang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Menurut Hanafi dan Sujarwo pembelajaran aktif dimulai ketika anak menggunakan tubuh dan semua indera untuk mengekspresikan bahan limbah. Dalam kegiatan ini, anak memilih apa yang harus dilakukan dan bahan untuk digunakan sesuai dengan keinginan sendiri.¹⁶ Selanjutnya menurut Chintya dan

¹⁵ Ni Made Wiwin Rositawati, A.A Gede Agung, I Nyoman Jempel, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbentuk Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 3

¹⁶ Hanafi, S. & Sujarwo, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2 No. 2 (2015), h. 215-225

Kusuma kegiatan memanfaatkan limbah daur ulang merupakan pengalaman yang baru dilakukan oleh anak. Membutuhkan kreativitas dan keberanian untuk mencoba, yakni berani untuk mencoba hal-hal baru yang belum dilakukan sebelumnya.¹⁷

Berikut ini merupakan tingkat pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Luluk Asmawati adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Kreativitas anak usia 5-6 tahun

Pencapaian Perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan Minat pada Kegiatan Kreatif	a. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Mengekspresikan Diri dengan cara yang Kreatif dalam berbagai bidang	a. Mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi

Sumber : Luluk Asmawati, *perencanaan pembelajaran PAUD*¹⁸

¹⁷ Chintya, A. & Kusuma, H. B., Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*. Vol. 2 No. 1 (2018), h. 10-16

¹⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun diatas terdapat 4 indikator kemampuan perkembangan kreativitasnya, yaitu:

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai imajinasi)
5. Mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat terdapat beberapa indikator kreativitas anak yang belum mencapai tahap perkembangan yang seharusnya. Hal ini dibuktikan dengan tingkah laku anak saat observasi berlangsung diantaranya:

Anak belum bisa menunjukkan sikap asyik dan larut dalam kegiatan, hal ini terlihat saat anak tidak bisa diam ketika kegiatan pemberian tugas berlangsung. Selanjutnya dalam indikator memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri), terlihat saat anak takut mencoba hal-hal baru dan sulit tanpa bantuan dari gurunya. Anak belum mampu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (kurang berinisiatif) contohnya ketika anak melakukan kegiatan mewarnai anak akan mencontoh warna yang sudah ada dimana anak belum mempunyai inisitif untuk mewarnai dengan imajinasinya sendiri. Selain itu kurangnya media atau alat peraga yang digunakan oleh guru sehingga proses pembelajarannya kurang optimal. Guru dalam proses pembelajaran meningkatkan kreativitas anak usia dini masih menggunakan media yang sederhana seperti menggambar bebas di buku gambar atau mewarnai, menyusun balok, dan melipat kertas

origami sehingga proses pembelajaran meningkatkan kreativitas anak usia dini kurang maksimal.¹⁹

Penilaian perkembangan anak yang belum menunjukkan tahap perkembangannya atau belum mencapai indikator pencapaian anak dikatakan belum berkembang (BB), bagi anak yang tahap perkembangannya mulai mencapai indikator pencapaian kreativitas anak dikatakan mulai berkembang (MB), kemudian bagi anak yang tahap perkembangannya sudah mencapai indikator pencapaian sesuai yang diharapkan dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH), selanjutnya bagi anak yang sudah mencapai indikator pencapaian anak dikatakan berkembang sangat baik (BSB).

Dari indikator kreativitas anak usia dini (5-6 tahun) diatas, maka hasil observasi awal terhadap kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat sebagai berikut:

Tabel 2
Observasi Awal Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 tahun)
di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat

No	Keterangan	Indikator					KET
		1	2	3	4	5	
1	AG	BB	MB	BB	MB	BB	BB
2	AK	BB	BSH	MB	MB	BB	MB
3	AJ	BB	MB	MB	BB	BB	BB
4	AA	MB	BB	BB	MB	BB	BB
5	ASA	BB	BSH	MB	MB	BB	MB

¹⁹ Hasil Observasi, kelas B di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat, (07 Desember 2020)

6	AK	BSH	BSH	MB	BSH	BB	BSH
7	AM	BB	BB	MB	BB	MB	BB
8	FAA	BB	BSH	MB	MB	BB	MB
9	QN	BB	MB	BB	MB	BB	BB
10	RNA	MB	BSH	BSH	MB	BB	MB

Sumber: Observasi, Peneliti di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat.

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas anak usia 5-6 tahun:

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi²⁰

Keterangan:

1. BB (Belum Berkembang): Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan
2. MB (Mulai Berkembang): Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu dibantu
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak menunjukkan sesuai indikator

²⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

4. BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara tepat/ tepat/ lengkap/ benar²¹

Dari hasil prapenelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat belum berkembang secara maksimal. Data tersebut dapat dilihat dari jumlah anak didalam kelas yaitu 10 anak, dengan kriteria anak yang belum berkembang (BB) terdapat 5 anak (50%), mulai berkembang (MB) terdapat 4 anak (40%), berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 anak (10%), dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak (0%) atau tidak ada. Berdasarkan data awal dan permasalahan yang terjadi dilapangan maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Daur Ulang Kertas untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti:

1. Kreativitas anak di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat belum berkembang.
2. Imajinasi dan rasa ingin tahu anak belum berkembang.
3. Media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak masih menggunakan media yang sederhana seperti mewarnai dan menyusun balok.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada “Penggunaan Media Daur Ulang Kertas untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat”.

²¹ Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bengkulu: BP-PNFI Provinsi Bengkulu, 2013), h. 9

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang peneliti rumuskan adalah “Apakah media daur ulang kertas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar- Raihan Belalau Lampung Barat?”.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan penelitian, yaitu “Untuk mengetahui apakah penggunaan media daur ulang kertas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat”.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Meningkatkan pemahaman dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan pada anak di RA Ar- Raihan Belalau Lampung Barat khususnya dalam penggunaan media daur ulang kertas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Secara Praktis

a) Bagi siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam meningkatkan kreativitasnya secara optimal sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan melalui media daur ulang kertas dan membuat anak tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

b) Bagi guru

Dapat menjadi bahan pertimbangan, bahan acuan, serta bahan bacaan dalam proses pembelajaran terutama mengenai kreativitas anak usia dini melalui media daur ulang kertas.

c) Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian. Berikut ini beberapa peneliti yang relevan mengenai kreativitas anak usia dini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Oktarina Fadhilla dan Rakimahwati dalam jurnal pendidikan tambusai dengan judul “Limbah Daur Ulang dapat Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak”. (2020).²²

Penelitian ini merupakan penelitian yang digunakan termasuk dalam metode penelitian studi literatur. Anshori & Iswati (2019: 33) menyatakan bahwa penelitian studi literatur adalah menggali teori-teori yang telah berkembang dalam bidang ilmu yang kan diteliti, mencari metode dan teknik penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, serta menganalisis data.

Berdasarkan hasil peneliian ini menunjukkan bahwa berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan pemanfaatan limbar daur ulang. Limbah daur ulang yang masih bisa dimanfaatkan dan diolah menjadi sebuah karya baru. Limbah daur ulang adalah limbah yang dihasilkan dari suatu proses produksi, baik industri maupun rumah tangga yang sudah tidak digunakan lagi namun masih bisa dimnfaatkan dengan memberi sentuhan baru sehingga dapat digunakan kembali dengan bentuk yang lebih baru dan menarik. Dengan kegiatan ini, anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan akan

²² Oktarina Fadhilla dan Rakimahwati, “Limbah Daur Ulang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak”, *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Padang* Vol. 4 No. 1 (2020).

membuat anak merasa tertarik dan tidak jenuh dalam proses belajar.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh penelitian yang sekarang adalah sama sama meningkatkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian sekarang menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang terdahulu menggunakan metode studi literatur, dan perbedaan lainnya adalah penelitian terdahulu menggunakan media limbah daur ulang sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media daur ulang kertas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfi Laila dan Sutrisno Sahari dalam jurnal pendidikan dasar nusantara dengan judul “Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran” (2016).²³

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reaktif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan upaya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran di SD. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Mei dan dilanjutkan pada siklus yang kedua pada tanggal 21 Mei 2014. Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan perkuliahan dalam upaya peningkatan kreativitas mahasiswa yang telah dilaksanakan meliputi hasil observasi, kegiatan mahasiswa

²³ Alfi Laila, Sutrisno Sahari, “Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol. 1 No. 2 (2016)

saat proses perkuliahan, dan hasil mahasiswa pada setiap akhir perkuliahan dan hasil tes sebelum dan akhir perkuliahan.

Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data secara deskriptif dan kuantitatif dapat diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4 P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus 1, 2 dan 3 bisa meningkatkan hasil pembelajaran/perkuliahan mahasiswa.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama sama meningkatkan kreativitas serta menggunakan metode yang sama yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Sedangkan perbedaannya penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah penelitian sekarang menggunakan media daur ulang kertas sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media barang-barang bekas serta obyeknya berbeda dimana penelitian terdahulu obyek yang digunakan adalah mata kuliah media pembelajaran sedangkan penelitian sekarang menggunakan objek anak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hasby Sjamsir, Farny Sutriany Jafar dan Annisa Nurjanah dalam jurnal *Early Childhood Education Journal of Indonesia* dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda” (2018).²⁴

Penelitian ini menggunakan metode dan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini dilakuka sebanyak 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 3

²⁴ Hasby Sjamsir, Farny Sutriany Jafar, Annisa Nurjanah “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda” *Jurnal Early Childhood Education Journal of Indonesia*, (2018)

pertemuan, hasil penelitian berupa hasil kerja anak, pengamatan peningkatan kreativitas anak selama dalam proses kegiatan membuat hasil karya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai medianya, dan pengamatan aktivitas guru untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam refleksi.

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian model John Elliot.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sangat baik. Langkah-langkah meningkatkan aspek anak mampu berinisiatif membuat hasil karyanya sendiri pada proses pembelajaran dengan barang bekas yaitu guru membuat kegiatan yang menarik agar anak terdorong menggunakan inisiatifnya dalam membuat hasil karya dan membebaskan anak dalam mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan pemanfaatan barang bekas tersebut, anak mampu mengerjakan tugasnya meskipun kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu guru harus selalu memberi motivasi yang mendorong anak agar menyelesaikan tugasnya dengan sendiri, anak mampu membuat seni karya sesuai kreativitas dalam proses pembelajaran yaitu guru membuat kegiatan yang sesuai dengan kemampuan anak agar anak mudah dan lancar dalam menggunakan bahan dan berimajinasi dengan hasil karya yang anak buat, anak mampu mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap dalam proses pembelajaran yaitu guru mengajak anak berbicara santai dengan anak serta selalu menghargai hasil karya anak sehingga anak terpancing untuk menceritakan hasil karyanya tersebut.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaan penelitian yang terdahulu dan penelitian sekarang adalah penelitian yang terdahulu menggunakan model tindakan dari John Elliot sedangkan penelitian sekarang menggunakan

model tindakan Kemis dan Mc Taggart dan media yang digunakan juga berbeda yaitu penelitian terdahulu menggunakan media barang bekas sedangkan penelitian sekarang menggunakan media daur ulang kertas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aprinda Ayu Utami, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan judul skripsi “Pemanfaatan Media Barang Bekas dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2018/2019”.²⁵

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan setting penelitian di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh, Pundungan, Juwiring, Klaten yang dilaksanakan pada bulan Agustus – September 2019. Adapun subyek penelitiannya adalah guru kelompok A dan peserta didik usia 4-5 tahun. Informan adalah kepala sekolah dan guru pendamping.

Persamaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) serta media yang digunakan juga berbeda dimana penelitian terdahulu menggunakan media barang bekas sedangkan penelitian sekarang menggunakan media daur ulang kertas.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Fitrah, Program Studi Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dengan

²⁵ Aprinda Ayu Utami, “Pemanfaatan Media Barang Bekas dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2018/2019”. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

judul skripsi “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Koran Bekas di TK Islam Al-Falah Kota Jambi”.²⁶

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kreativitas anak usia dini melalui koran bekas di TK Islam Al-Falah Kota Jambi yaitu: dari pratindakan 25% Siklus I pertemuan ke-1 30%, siklus I pertemuan ke-2 33%, siklus I pertemuan ke-3 39%. Pada Siklus II peningkatan kreativitas anak sudah mulai berkembang yaitu pada Siklus II pertemuan ke-1 55%, siklus II pertemuan ke-2 59%, siklus II pertemuan ke-3 64%. Pada Siklus III peningkatan kreativitas anak sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik sehingga mencapai keberhasilan yaitu pada siklus III pertemuan ke-1 80%, siklus III pertemuan ke-2 84%, akhirnya siklus III pertemuan ke-3 melebihi kriteria nilai ketuntasan yaitu 85%. Pertemuan ke-3 mencapai 89%

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini melalui koran bekas di TK Islam Al-Falah Kota Jambi mengalami peningkatan yang sangat baik melebihi kriteria keberhasilan 85%, maka penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meningkatkan kreativitas anak serta menggunakan metode yang sama yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan media koran bekas sedangkan penelitian sekarang menggunakan media daur ulang kertas.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dari skripsi serta mempermudah pembaca untuk mengetahui garis besar dari skripsi ini. Dengan kata lain

²⁶ Aisyah Fitrah, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Koran Bekas di TK Islam Al-Falah Kota Jambi”. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi 2018

sistematika penulisan merupakan kerangka awal penyusunan penelitian, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan baik sesuai dengan kerangka yang telah disiapkan. Berikut ini merupakan susunan sistematika penulisan.

1. Bagian awal skripsi berisi tentang:

Halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, serta daftar isi.

2. Bagian isi terdiri dari:

Bab I Pendahuluan berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan

Bab II Landasan teori yang berisi teori yang digunakan mulai dari definisi media pembelajaran, definisi media daur ulang kertas, dan konsep kreativitas, model tindakan, dan hipotesis tindakan

Bab III Metode penelitian, berisi tentang tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek dan objek penelitian, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrumen pengumpul data, teknik pengumpul data, dan keabsahan data

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan

Bab V Penutup berisi tentang simpulan dan rekomendasi

3. Bagian akhir

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan dan lampiran



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media diartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain.²⁷ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²⁸

Menurut Heinich, Molenda dan Russell media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahkan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur.²⁹

Menurut Dhieni bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya suatu tujuan.³⁰

²⁷ Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Referensi, 2013), h. 5

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3

²⁹ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK Cet. 5* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013), h. 4.4

³⁰ Ida Ayu Komang Sri Widiyanti, Ni Ketut Suarni, Nike Maylani Asril, "Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak", *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 1 (2015), h. 4

Menurut Gadne dalam Sudiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat dan membangkitkan motivasi anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran.³¹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat penghubung serta penyalur komunikasi dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar anak didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra. Dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa.

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Rusman diantaranya adalah:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
2. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem dimana didalamnya terdapat sub-sub komponen diantaranya media pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa

³¹ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk", *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PAUD*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 5

4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
5. Meningkatkan hasil dari proses pembelajaran³²

Pendapat lain dikemukakan Hamalik, yang mengatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.³³

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau pedan dalam proses pembelajaran.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media berdasarkan pengalaman secara sederhana dapat digolongkan kedalam tiga jenjang pengalaman yaitu :

- a. Pengalaman langsung yaitu pengalaman melalui keterlibatan langsung dalam suatu peristiwa atau mengamati kejadian atau objek yang sebenarnya
- b. pengalaman tiruan yaitu pengalaman yang didasarkan atas model, dramatisasi dan sebagai rekaman objek atau kejadian dan
- c. pengalaman dari kata-kata yaitu perkataan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang tertulis maupun yang cetak.

4. Kegunaan Media

Arief Sadiman dalam Azhar Arsyad menyebutkan kegunaan media pendidikan antara lain:

³² Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 176

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 15

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik
- d. Memberikan perangsangan yang sama.
- e. Mempersamakan pengalaman dan
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

B. Media Daur Ulang Kertas

1. Pengertian Daur Ulang Kertas

Media dalam pembelajaran anak usia dini tidak terbatas pada media atau peraga yang tersedia didalam kelas, melainkan segala bahan yang ada disekitar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sumber belajar bahan limbah bisa dimanfaatkan oleh guru tanpa mengeluarkan banyak uang dan sering dijumpai pada lingkungan sekitar yang dapat dikreasikan lagi sebagai sumber belajar bagi anak dalam pembelajaran anak usia dini sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Dalam kegiatan belajar telah dikatakan bahwa media bermain di TK dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisa, yang tentunya semua ini tergantung dari kreativitas dan kemauan dari calon guru dan guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak, maka bentuk dan penampilannya harus menarik pula. Maka, dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari pembuatnya.

Media daur ulang adalah materi yang sama digunakan beberapa kali untuk dapat membuat produk yang sama atau menyerupai sehingga menghemat materi pokok yang

diperlukan untuk produksi.³⁴ Menurut Chintya dan Kusuma kegiatan memanfaatkan limbah daur ulang merupakan pengalaman yang baru dilakukan oleh anak. Membutuhkan kreativitas dan keberanian untuk mencoba, yakni berani untuk mencoba hal-hal baru yang belum dilakukan sebelumnya.³⁵ Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daur ulang adalah pemrosesan kembali bahan yang pernah dipakai, misalnya serat, kertas, dan air untuk mendapatkan produk baru.

Bahan bekas yang ditemukan disekitar lingkungan rumah dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan atau alat bantu dalam proses pembelajaran bagi anak seperti kertas daur ulang. Kertas atau *paper* merupakan barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, digulung, dilipat, direkt, dicoret, dan mempunyai sifat yang berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan. Kertas merupakan satu dari beberapa produk industri yang sangat dibutuhkan oleh banyak orang. Sedangkan kertas daur ulang adalah lembaran-lembaran kertas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas yang telah diolah lagi ini memiliki tekstur yang indah dan dapat diberi warna dan motif sesuai dengan keinginan.

Kertas diproduksi oleh pabrik dengan bahan baku utamanya adalah kayu. Fungsi utama dari kertas yaitu sebagai media tulis pada dunia pendidikan, namun pada saat ini kertas sudah banyak juga digunakan dan dimanfaatkan sebagai penyalur kreativitas seni.³⁶ Kertas memiliki karakter yang unik, terdiri dari bahan yang tipis dan rata yang dihasilkan

³⁴ Wirjo Atmodjo dan Assegaf, *Langkah Kecil Untuk Lompatan Besar* (Jakarta: Unesco, 2004), h. 42

³⁵ Chintya, A. & Kusuma, H. B., Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*. Vol. 2 No. 1 (2018), h. 10-16

³⁶ Anisa Helmilia, dkk, "Kajian Industri Pulp dan Kertas di Indonesia" (*Jurnal Mahasiswi Kimia, FMIPA, Universitas Negeri Padang Indonesia*), h. 4

dari kompresi serat. Serat yang digunakan biasanya adalah serat alami dan mendukung selulosa. Permukaan yang kasar justru membuat kertas tampak lebih alami dan artistik. Kertas juga merupakan bahan yang ringan dan mudah digunakan. Kebanyakan orang menggunakan sebagai media untuk menuis, mencetak, menggambar, membungkus, mengemas, dan masih banyak lagi kegunaan lain yang dapat digunakan dari lembaran-lembaran kertas.

Pada umumnya sampah kertas (majalah, koran, kantong bekas dan lain) banyak dibuang begitu saja dan tidak dimanfaatkan. Penumpukan sampah kertas tentu saja memberikan dampak buruk bagi lingkungan, baik dari segi keindahan maupun kesehatan. Metode daur ulang kertas dapat digunakan sebagai solusi pemanfaatan kertas bekas agar dapat mengurangi dampaknya terhadap lingkungan.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa daur ulang kertas adalah materi yang sama dapat digunakan kembali atau dimanfaatkan untuk menjadi sesuatu yang baru, seperti menjadikannya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengembangkan kreativitasnya. Media daur ulang dapat berupa kertas, botol, plastik, kardus dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media daur ulang kertas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Montolalu mengemukakan beberapa aneka ragam bahan bekas yang dapat digunakan sebagai media bermain, diantaranya :

a) Kertas Bekas

Pemanfaatan barang-barang ini sangat mudah diperoleh terutama di rumah maupun di sekolah. Kita dapat mengumpulkannya dan menggunakannya untuk kegiatan bermain, terutama permainan dalam meningkatkan

perkembangan bahasa, juga motorik halus dan bahkan digunakan sebagai alat musik perkusi.

b) Kardus/Karton

Terkadang di suatu rumah atau sekolah suka mengadakan pesta, setelah pesta tersebut selesai akan terlihat banyak yang ditinggalkan sampah-sampah yang diantaranya berupa karduskardus atau piring-piring kertas berbagai ukuran (besar, kecil, tipis, tebal), dapat juga kardus-kardus ini diperoleh dari pembelian suatu barang di toko yang dikemas dengan menggunakan kardus. Karduskardus ini dapat sebagai balok kardus untuk kegiatan membangun, penyimpanan alat mainan yang kecil, alat musik, panggung boneka, dan lain-lain.

c) Kain/ Bahan Kaos

Kain perca yang dapat kita peroleh dari penjahit atau pakaian, baju, kaos kaki bahkan sarung tangan yang sudah tidak terpakai dapat kita gunakan untuk membuat berbagai media bermain yang sangat efektif dan menyenangkan bagi anak, seperti permainan mencari motif yang sama (visual), kasar-halus, boneka tangan, alat mencap, permainan motorik halus, dan masih banyak lagi permainan yang dapat diciptakan dengan materi ini.

d) Plastik dan kaleng

Gelas, botol, tas plastik, dan lain-lain dapat kita pergunakan berbagai kegiatan maupun alat bermain. Botol-botol dengan berbagai ukuran sangat banyak sekali manfaatnya. Gelas-gelas plastik pun dapat kita jadikan berbagai bentuk alat peraga, seperti boneka tangan, alat komunikasi, alat musik juga dipakai untuk kegiatan mengukur/alat menarik ketika bermain air/pasir.

e) Tali

Tali plastik, tali rafia, tali goni, tali wol, dapat digunakan untuk berbagai kegiatan maupun alat main. Tali plastik yang besar, yang sedang maupun yang kecil banyak manfaatnya. Hanya saja ujung-ujung tali harus dibakar sedikit agar tetap rapi dan tidak lepas terurai. Tali rafia

juga sangat cocok untuk kegiatan menjahit bentuk-bentuk yang digambarkan di atas papan tripleks atau karton tebal. Berbagai cara anyaman yang dibuat dari tali ini juga sangat baik. Benang wol juga dapat digunakan sebagai bahan untuk menjahit silang, alat untuk melukis atau mencap.³⁷

2. Proses dan Tahapan Daur Ulang

Secara umum tahapan-tahapan dari kegiatan daur ulang yang dapat dilakukan adalah:

- a) Mengumpulkan, yaitu mencari barang-barang yang telah dibuang seperti kertas, botol air mineral, kardus, kaleng dan lain-lainnya.
- b) Memilah, yaitu mengelompokkan sampah yang telah dibuang berdasarkan jenisnya, seperti kaca, kertas, dan plastik.
- c) Menggunakan kembali, setelah dipilah carilah barang yang masih bisa digunakan kembali, bersihkan terlebih dahulu sebelum didaur ulang.
- d) Lakukan daur ulang sendiri, dengan kreativitas berbagai sampah yang telah terkumpul dan dipilah dapat disulap menjadi barang-barang yang bermanfaat.

Berikut ini alat dan bahan yang digunakan untuk membuat daur ulang kertas

1. Kertas bekas

Setiap jenis kertas dipilah berdasarkan jenisnya masing-masing, kertas koran, kertas HVS, karton hingga kertas warna-warni

2. Pewarna alami

Kunyit, jika diparut dan diperas sarinya akan menghasilkan warna kuning

Kulit bawang merah, jika direbus akan menghasilkan warna coklat

³⁷ Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012), h. 8.10-8.11

Pandan suji, jika ditumbuk dan diperas sarinya dapat menghasilkan warna hijau pekat

Pandan wangi, jika direbus dan ditumbuk lalu diperas airnya dapat menghasilkan warna hijau muda, sekaligus aroma wangi

Sirih, jika ditumbuk dan dicampur dengan kapur akan menghasilkan warna merah kecoklatan

Daun pisang kering jika dibakar, abunya dapat menghasilkan warna coklat keabu-abuan

Rumput putri malu, jika direbus akan menghasilkan warna lembayung

3. Serat pengisi

Merupakan bahan-bahan yang dapat ditambahkan ke dalam campuran bubur kertas sehingga dihasilkan kertas yang lebih indah dan bertekstur. Dapat berupa bunga-bunga ataupun serat tumbuhan lainnya seperti serat daun pandan wangi, serat batang pisang.

Cara Pembuatan Daur Ulang Kertas

1. Kertas bekas pakai dipotong kecil-kecil, direndam minimal 12 jam agar serat-seratnya menjadi lunak diresapi air. Perendaman dapat pula dibantu dengan perebusan untuk mempercepat proses peresapan air.
2. Kertas yang telah lemas direndam air/direbus, dihancurkan menggunakan blender selama kurang lebih 15 menit
3. Bubur kertas yang diperoleh dikumpulkan dalam satu wadah. Selanjutnya dapat dilakukan pencucian untuk mengurangi kadar asamnya dengan cara menyaring bubur kertas pada kain yang lebar dan meletakkannya diatas ember berisi air.
4. Selanjutnya bubur kertas siap untuk diolah, dapat dicetak langsung maupun dilakukan pencampuran warna dan serat. Masukan bubur kertas yang hanya bercampur dengan warna saja, atau bercampur dengan serat saja, atau bercampur dengan pewarna dan serat maupun bubur

kertas tanpa campuran, kedalam ember kotak tempat cetakan. Perbandingan antara jumlah air dan bubur kertas tetap 4 : 1 (4 bagian air untuk 1 bagian bubur kertas). Adukaduk hingga campuran air dan bubur kertas merata.

5. Masukkan bingkai cetakan, dengan posisi bingkai cetak yang memakai kain kassa berada dibawah dan bingkai kosong dibagian atas sisi kain kassa. Masukkan hingga kedasar ember cetak, dengan hati-hati. Atur posisi bingkai cetak agar datar dan sejajar permukaan air. Kemudian angkat bingkai tersebut dengan hatihati dalam posisi datar. Bubur kertas akan tercetak dipermukaan bingkai dengan bentuk seperti selembar kertas yang basah. Angkat bingkai penutup dengan cepat, jangan sampai airnya memerciki lembaran kertas yang masih basah tadi. Kemudian ditiriskan dalam posisi miring sekitar 30 derajat hingga airnya tinggal sedikit. Selanjutnya kertas basah tersebut siap untuk ditransfer ke atas permukaan alas cetak untuk dikeringkan.
6. Bingkai cetak dibalik, sehingga kertas basah menghadap ke alas cetak. Letakkan bingkai cetak dengan kertas basah tersebut pada alas cetak dengan hati-hati. Pada bagian atas bingkai cetak atau sisi sebaliknya dari kertas basah dapat dilakukan pengeringan dengan menggunakan spon. Selain untuk mempercepat pengeringan juga untuk mempermudah proses pemindahan kertas. Jika sudah cukup kering maka bingkai cetak sudah dapat diangkat dari alas cetak, lakukan dengan hati-hati agar kertas tersebut tidak cacat
7. Kertas yang telah dipindahkan ke alas cetak tinggal menunggu kering saja, tetapi sebaiknya tidak dijemur dibawah matahari langsung. Dapat juga diselingi dengan pengepresan sewaktu kertas belum kering, dengan cara melapisi setiap lembar kertas dengan kain dan tumpuk sampai beberapa lapis kemudian diletakkan diantara papan pengepresan, lakukan selama kira-kira 10 menit.

Jika kertas sudah kering, pengepresan dilakukan selama 1 jam.³⁸

3. Kelebihan dan Kekurangan Daur Ulang Kertas sebagai Media Pembelajaran

a. Kelebihan Daur Ulang kertas

1. Mudah diperoleh
2. Ekonomis
3. Bisa membantu mengurangi sampah
4. Konkrit

b. Kekurangan daur ulang kertas

1. Harus mencari dan memilah barang-barang bekas yang masih bisa digunakan
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama
3. Membutuhkan perawatan khusus, seperti dicuci dan dibersihkan terlebih dahulu agar bersih dan bebas dari bahan-bahan berbahaya

C. Konsep Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her.*”³⁹ (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

³⁸ Eri Yusnita Arvianti, dkk, “Teknologi Daur Ulang Kertas Koran Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Jual Tinggi dan Analisis Kelayakannya”, *Jurnal Buana Sains*, Vol. 16 No.2:129-136 (2016), H. 4

³⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana, 2011), h 13

Gordon dan Browne menjelaskan bahwa “keaktivitas merupakan kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru kedalam gagasan yang sudah ada. Sedangkan Gordon berpandangan bahwa kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.⁴⁰ Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁴¹

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibel*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁴²

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri. Suratno menyimpulkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli yaitu bahwa :

- a. Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 114

⁴¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Op.Cit. h.13

⁴² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Belajar), h. 59-60

- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk yang baru).⁴³

Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Sedangkan indikator kreativitas menurut Luluk Asmawati meliputi sebagai berikut :

- a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri
- b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
- c. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
- d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
- e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru⁴⁴

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa suatu gagasan maupun karya nyata atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih imajinatif dari hasil pikirannya sendiri, orisinal dan berbeda. Dalam penelitian ini indikator ketercapaian kreativitas anak usia dini apabila anak sudah bisa melakukan kegiatan secara mandiri serta menunjukkan sikap antusias, minat serta ketertarikan dalam mencoba hal-hal baru

⁴³ Dina Setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo* (Universitas Negeri Yogyakarta : Oktober 2013), Skripsi, h. 9

⁴⁴ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

untuk membentuk kertas daur ulang sesuai dengan keinginannya.

2. Karakteristik dan Ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Ciri-ciri pribadi kreatif diperoleh dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut : imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit (ingin tahu), senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, berani dalam pendirian dan keyakinan.⁴⁵

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.⁴⁶

Selanjutnya Ayan mengungkapkan bahwa kepribadian orang yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya sebagai berikut :

- a. Antusias
- b. Banyak akal
- c. Berpikiran terbuka
- d. Bersikap spontan
- e. Cakap

⁴⁵ Op.Cit, h. 36-37

⁴⁶ Yuliani Nuraini dan Bambang Sugiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : PT Indeks, 2013), h. 15

- f. Dinamis
- g. Giat dan Rajin
- h. Idealis
- i. Ingin tahu
- j. Kritis dan lain sebagainya⁴⁷

Jamaris dalam Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sudjiono mengatakan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan :

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.⁴⁸

Sedangkan Utami Munandar dalam Ahmad Susanto menyatakan bahwa ciri-ciri sikap kreatif anak dilihat dari perilakunya adalah:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berfikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko

⁴⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development, (Perkembangan Anak)*, Jilid 2. Alih Bahasa Med. Meitasari Tjandrasa , Erlangga, Jakarta h. 322

⁴⁸ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sudjiono, *Op.Cit*, h. 40

- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan⁴⁹

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Sejak dilahirkan di muka bumi menurut pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia dikarunia potensi. Secara umum hal ini bisa dilihat pada perilaku seorang bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar mencoba hal-hal baru, gemar bertanya, serta gemar berkarya melalui benda yang ada disekitarnya termasuk didalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas dapat dilihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya.

Rhodes dalam Munandar, menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu *Person* (pribadi), dimana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya, *Proses* (proses), dimana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, *Press* (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis, dan *Product* (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati (observable).⁵⁰

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap manusia yang dilahirkan di bumi ini memiliki potensi. Mulai dari rasa ingin tahu yang tinggi, gemar bertanya, gemar mencoba, menemukan hal-hal baru yang ada disekitarnya serta berimajinasi. Potensi kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dalam pemecahan masalah dan menemukan hal baru. Potensi kreatif dapat muncul dan

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 118

⁵⁰ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 39

berkembang dengan baik tergantung bagaimana menstimulusnya.

Dalam mengembangkan potensi kreatif diperlukan adanya media yang tepat dalam proses pembelajaran, dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini peneliti menggunakan media daur ulang kertas. Daur ulang adalah penggunaan kembali barang yang sudah tidak terpakai untuk dijadikan bahan yang baru. Penggunaan media daur ulang kertas baik untuk menstimulus potensi kreativitas anak. Oleh karena itu guru dan orang tua harus mengembangkan potensi kreatif anak dengan memberikan peranan yang baik bagi anak sehingga potensi kreatif berkembang dengan baik.

4. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas ialah potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini penjelasan beberapa ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang mendorong peningkatan kreativitas.

Mayesty (dalam Yuliani dan Bambang) mengatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alamiah adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara yang alami dan asli.⁵¹

Conny Semiawan dan Ahmad Susanto, meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis

⁵¹ Utami Munandar, *Op. Cit*, h. 46

merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis jika terpenuhi sebagai berikut:

- 1) Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- 2) Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam
- 3) Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa⁵²

Sementara Torrance dalam Guntur Turajan mengatakan bahwa individu yang kreatif memiliki:

- 1) Kesadaran atas diri sendiri
- 2) Insaf diri yang positif
- 3) Kesanggupan menguasai diri sendiri
- 4) Rasa humor yang tinggi
- 5) Kemampuan memberikan tanggapan yang berani dan unik⁵³

Selanjutnya Hurlock menyatakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, sebagai berikut:

- a. Waktu
- b. Kesempatan menyendiri
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
- d. Sarana
- e. Lingkungan yang merangsang
- f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak positif

⁵² Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 123

⁵³ Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), h. 27

- g. Cara mendidik anak
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan⁵⁴

5. Faktor Penghambat Kreativitas

Faktor yang dapat menghambat potensdi kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Psikologis

Perilaku yang dapat menghambat kreativitas diantaranya seperti pengaruh dari kebebasan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasn mental, menentukan diri sendiri yng tidak perlu, ketakutan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil rsiko, ketidak beranian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, merasa ditentukan nasib, hereditas kedudukan seseorang dalam hidup.

b. Biologis

Dari sudut biologis, kemampuan kreatif merupakan ciri hereditler, dan lingkungan menjadi faktor utama gen yang diawali dalam menentukan batas-batas intelegensi dan kreativitas.

c. Fisiologis

Mengalami kendala karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan.

d. Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampua untuk menggunakan potensi kreatif dan menggunakan keunikan.⁵⁵

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, rintangan dan kendala.

⁵⁴ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Gelora Askara Pratama, 1978), h. 11

⁵⁵ Rahmawati dkk, *Op.Cit*, h. 7.8

Menurut Torrance ada beberapa hal yang dapat membatasi kreativitas anak, yaitu:

- a. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi
- b. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
- d. Terlalu banyak melarang
- e. Takut dan malu
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
- g. Memberikan kritik yang bersifat destruktif

Hal yang perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua adalah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utanmi Munandar sebagai berikut:

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
- e. Anak tidak boleh berisik
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- g. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas⁵⁶

⁵⁶ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h.127

Sedangkan Cropley dalam adhipura mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak unruk mengungkapkan kreativitas mereka:

- a. Penekanan bahwa guru selalu benar
- b. Penekanan berlebihan pada hafalan
- c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- d. Penekanan pada evaluasi eksternal
- e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar rekreasi⁵⁷

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak dipengaruhi beberapa faktor mulai dari potensi anak, orang tua, guru, serta lingkungannya yang berada disekitar anak.

6. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam mengembangkan kreativitas, orang tua dan guru merupakan sosok yang berperan penting baik disekolah maupun dirumah. Mayesty dalam Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solisi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak

⁵⁷ *Ibid*,

- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya⁵⁸

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, 8 cara diatas dapat digunakan oleh orang tua dan guru di rumah maupun di sekolah agar kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Orang tua dan guru harus memiliki misi yang sama dalam mendampingi anak agar anak tidak merasa bingung dengan pendamping di rumah maupun di sekolah. Dalam mengembangkan kreativitasnya anak diberikan kebebasan dan waktunya sendiri agar anak tidak merasa diawasi, dituntut dan dikekang ataupun membatasi ruang gerak anak dalam memecahkan masalah dan menghambat gagasan anak.

D. Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Daur Ulang Kertas

Kreativitas merupakan sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam mengekspresikan dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat. Anak usia dini sering terlihat menunjukkan kreativitasnya dalam bermain dan pada masa ini diperlukan pendidikan yang mampu merangsang tumbuhnya kreativitas anak. Melalui kreativitas anak dapat berkreasi melalui suatu benda sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan yang dimilikioleh anak. Kesenangan dan kepuasan yang sangat besar memiliki pengaruh nyata pada perkembangan anak dengan adanya kreativitas.⁵⁹

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat memudahkan anak dalam bermain sehingga tujuan pembelajaran

⁵⁸ Yuliani Nuraini Sugiono dan Bambang Sugiono, *Op.Cit*, h. 39

⁵⁹ Oktarina Fadhilla dan Rakimahwati, "Limbah Daur Ulang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak", *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Padang* (2020), h. 2.

dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran anak usia dini berupa alat permainan edukatif sebagai sumber belajar bagi anak. Memanfaatkan media daur ulang kertas dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dimana anak bebas membuat karya baru dari barang bekas yang didaur ulang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya sendiri sehingga membuat anak tertarik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu guru harus memberikan dorongan, motivasi dan membebaskan anak untuk mengembangkan imajinasinya sesuai dengan gagasannya.

E. Model Tindakan

Model tindakan yang digunakan pada penelitian ini adalah model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Tanggart, yaitu menggunakan dua siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat peneliti ajukan ialah sebagai berikut: Kreativitas anak usia dini di RA Ar-Raihan Belalau Lampung Barat dapat ditingkatkan melalui media daur ulang kertas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi, 2007, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad Azhar, 2011 *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmawati Luluk, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Atmodjo Wirjo dan Assegaf, 2004, *Langkah Kecil Untuk Lompatan Besar* Jakarta: Unesco.
- Ayu Aprinda Utami, *Pemanfaatan Media Barang Bekas dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2018/2019*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Azhar Arsyad, 2013 *Media Pengajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman Dkk, 2013, *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Basrowi dan Suwandi, 2008 *Memahami Penelitian Kualitatif* ,Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chintya dan Kusuma, 2018 Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Pelatihan Membuat Karya Dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*. Vol. 2 No. 1.
- E. Mulyasa, 2015 *Kurikulum Berbasis Kompetensi* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fadhilla Oktarina dan Rakimahwati, 2020, “Limbah Daur Ulang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak”, *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Padang*

Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, Jakarta: direktorat Pembinaan Pendidik Anak Usia Dini.

Fakhriyani, D. V, 2016, “Pengembangan kreativitas anak usia dini”, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4 No. 2.

Fitrah Aisyah, 2018, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Koran Bekas di TK Islam Al-Falah Kota Jambi*, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Hadi Sutrisno, 2013 *Metode Research, Jilid I*, Yogyakarta: Andi Opset.

Hanafi, S. dan Sujarwo, 2015, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima”, *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2 No. 2.

Helmilia Anisa, dkk, “Kajian Industri Pulp dan Kertas di Indonesia” *Jurnal Mahasiswi Kimia, FMIPA, Universitas Negeri Padang Indonesia*.

Hurlock B Elizabeth, *Child Development, (Perkembangan Anak)*, Jilid 2. Alih Bahasa Med. Meitasari Tjandrasa , Erlangga, Jakarta.

Hurlock B Elizabeth, *Perkembangan Anak (Jilid 2)*, Jakarta: Erlangga.

Ida Ayu Komang Sri Widiyanti, Ni Ketut Suarni, Nike Maylani Asril, 2015 “Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 1.

Kemendiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14* Jakarta: Depdiknas

Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Karim dan Terjemahannya*, Surakarta: Ziyad Books

Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, 2014 “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PAUD*, Vol. 2 No. 1.

Kunandar, 2001, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* Jakarta : Rajawali.

Laila, Alfi, Sutrisno Sahari, 2016, “Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran” , *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol. 1 No. 2.

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta, Pustaka Belajar.

Montolalu, dkk, 2012. *Bermain dan Permainan Anak Tangerang Selatan* : Universitas Terbuka.

Mulyasa, 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* Bandung : Rosda Karya.

Mulyasa, 2014, *Manajemen PAUD* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Munadhi Yudhi, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Referensi.

Munandar Utami, 2012, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.

Munardi, Nanik Irianwati, 2013 *Modul Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bengkulu: BP-PNFI Provinsi Bengkulu.

Ni Made Wiwin Rositawati, A.A Gede Agung, I Nyoman Jempel, 2014, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbentuk Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1.

Nur Herbyanto, dkk, 2012, *Statistika Pendidikan*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Nuraini Yuliani dan Bambang Sugiono, 2013, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta : PT Indeks.

Nuraini Yuliani Sujiono, 2013, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks.

Rachmawati Yeni dan Euis Kurniati, 2011, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana Prenada Group.

Rusman dkk, 2012, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers.

Setyawati Dina, 2013 *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo* (Universitas Negeri Yogyakarta : Oktober, Skripsi).

Sjamsir, Hasby, dkk, 2018, “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda” *Jurnal Early Childhood Education Journal of Indonesia*,

Sugiyono, 2008, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung :Alfabeta.

Sumadayo Sumsu, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta :Graha Ilmu.

Susanto Ahmad, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Goup.

Talajan Guntur, 2012 *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, Yogyakarta: Laksbang Pressindo.

Tampubolon Saur, 2014, *Penelitian Tindakan Kelas (sebagai Pengembangan Profesi Pendidik danm Keilmuan*, Jakarta :Erlangga.

Usman dan Setiadi Purnimo Akbar, 2012, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara.

Widih Anggar Lestari, 2014, “Penerapan Mengenal Konsep Geometri Melalui Kegiatan Bermain Meronce Sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Anggrek Sidoarjo”, *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya*

Yusnita Eri Arvianti, dkk, 2016, “Teknologi Daur Ulang Kertas Koran Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Jual Tinggi dan Analisis Kelayakannya”, *Jurnal Buana Sains*, Vol. 16 No.2:129-136.

